Considérations, Volume I
2014

Par Stéphane Drouot

Introduction

Ceci est une œuvre de fiction. Par là, j'entends assez clairement que je vais parler de mon sujet favoris : moi. Bien entendu, je ferai un effort considérable pour être objectif – et échouerai, c'est certain – au sujet de ce qui vous amène à parcourir ce tas assez informe, cet objet littéraire que je suis.

Moi : Stéphane Drouot, né en 1981, à Cholet, dans le Maine-et-Loire. Nationalité : incertaine ; âge : péjoratif ; Signes distinctifs : obsédé par sa couleur de peau et sa supposée intelligence.

Les considérations inscrites dans ce truc chose, sont toutes d'ordres transitoires, à prendre avec des pincettes, mais tendront (si j'arrive à me forcer à l'écrire régulièrement) à dépeindre ma personnalité. Si tant fut qu'elle intéresse qui que ce soit d'autre que moi-même, on pourra les considérer comme ma correspondance personnelle à moi-même. Je pourrais également l'utiliser comme un outil et avoir des conversations massivement pédantes avec des interlocuteurs auxquels je pointerai la page de mes considérations qui traite du sujet duquel nous parlerions – ceci impliquant optimistement que je développe une activité sociale, un jour, requérant de moi d'avoir un interlocuteur et de lui dire des choses avec ma bouche, ce qui, à ce jour, semble hautement improbable tant je suis d'une disposition générale acariâtre. Encore ce matin, je disais « Il est facile d'aimer l'humanité, tant que l'on a pas à faire aux humains » ou quelque chose à cet effet.

Le document, donc, est probablement – à moins que j'en vienne à l'éditer autrement par souci d'optimisation – découpé en chapitre, chaque chapitre traitant d'un sujet sur lequel il me semble avoir une considération, et chaque chapitre étant lui-même découpé en date, étant la date où il me semblera bon de noter la-dite considération.

Le niveau d'arrogance de ce document manquera d'échapper à notre lecteur qui s'imaginera que je suis probablement un être égocentrique, enfermé sur lui-même, acariâtre, dégoutté de la vie, raciste, misogyne et obsédé par des trivialités de forme ou de contexte… le lecteur aura dans bien des cas absolument raison.

Ceci dit, ça n'implique aucunement que mes considérations sont invalides et par conséquent, ce bidule chouette est l'occasion de faire profiter le monde – à plus forte raison francophone, et à encore plus forte raison qui me connaît – de mon brillant génie (et de mon incapacité chronique à respecter les règles de grammaire, d'orthographe et de conjugaison).

Jeux Vidéos

Jeudi 25 septembre

En ce moment, avec Thomas Maclud L., nous manufacturons un jeu vidéo. L'idée de faire des jeux vidéos date de ma jeunesse, j'étais un de ces jeunes qui vivaient leur calculatrice collé à la main après avoir découvert que l'on pouvait les programmer en BASIC. En 2011 – si ma mémoire est juste – je découvrais avec stupéfaction le logiciel nommé Unity[1] que je m'empressais de mettre entre les mains de mon ami Thomas, pour qu'il ne puisse s'empêcher de trifouiller dedans, voir s'il en valait la peine.

J'étais à l'époque encore plongé dans ma période « cinéma » et ne voulant pas replonger dans la programmation – ces années là étaient derrière moi – je voulais au moins savoir ce qui était possible.

Début 2014, après l'échec cuisant de mon projet Allégorie[2], je me tournais vers Thomas qui ramait depuis plusieurs mois (ou années) sur un petit projet de jeu à lui, pour voir si nous pourrions nous associer et faire un jeu dont j'avais l'idée depuis déjà presque dix ans : J'ai vu le soleil. Le fait que ce jeu n'ai pas encore vu le jour en dit long sur la nature du jeu lui-même. Mais ce premier pas me fit apprendre Unity, C# et tout un tas de considérations sur le jeu vidéo.

Pour commencer, mon héros : Dan Pinchbeck.

Dr. Dan Pinchbeck[3], PhD en *First Person Shooter*, est le créateur de mon jeu vidéo fétiche : *Dear Esther*[4]. Ce jeu est une œuvre littéraire à la première personne et m'a pousser à reconsidérer tout ce que je croyais savoir ou penser à propos du jeu vidéo. Il m'a poussé dans des retranchements intellectuel desquels je me sens ressorti avec une plus grande ouverture sur ce qu'est un jeu, et surtout, sur le biais que j'avais vis à vis de ce qui est faisable en jeu vidéo.

Une conférence de Pinchbeck[5] m'a complètement ouvert les yeux. Ce gars est un génie ; vraiment. Alors bien entendu, en jeu vidéo comme en tout, je suis un peu un archaïsme ambulant ; à savoir, je ne m'intéresse absolument pas au *qu'en dira-t-on*, par conséquent – et peut-être contre-intuitivement pour mes contemporains – je n'en ai rien à carrer du sacro-saint joueur. Mais alors rien à battre. Ce que le joueur lambda pourra penser, vivre, ressentir, comment il pourra comprendre m'est d'une indifférence seulement égalée par la vie sexuelle de Lady Gaga et la valeur en Yuan jusqu'à 5 décimales du cours du Yen.

Mon raisonnement est celui-ci : l'inquiétude presque maladive dont font œuvre les gens dont le *besoin* est de faire de l'argent avec leur jeu et par conséquent de le vendre au plus de gens possible est stupide ; analogue à l'idée de faire un repas gastronomique qui plaise au plus de gens possible… cas dans lequel on se retrouvera bien plus souvent avec de la purée avec une pincée de sel qu'avec un foi gras avec une confiture d'oignon et de figue. Convenons en, le foi gras est bien meilleur, mais il déplaira statistiquement à un plus grand nombre que la purée, alors, dans la logique bien-pensante du *qu'en dira-t-on*, on adopte la purée, à tous les coups. Le résultat à grande échelle est bien entendu absolument dramatique ; parce qu'ils marchent, par exemple, on va perpétuer des jeux vidéos renforçant le rôle de soumise, de pute ou de *demoiselle en détresse* de la femme dans les narrations, on va avoir des protagonistes majoritairement masculins, blancs, etc… Parce que ça marche, on va avoir de la musique de merde, des artworks photoréels sans âme, des jeux sans intérêt, sans morale, sans futur. On va perpétuer la logique de meurtre, de vol, de

---

1 Unity 3D : http://unity3D.com
2 Allégorie : http://allegorie.laei.org / http://facebook.com/allegorie.le.film
3 http://www.port.ac.uk/school-of-creative-technologies/staff/dan-pinchbeck.html
4 http://dear-esther.com/
5 https://www.youtube.com/watch?v=Olk-AJDWs_U

saccage et de guerre.

C'est là qu'intervient Dan Pinchbeck avec son mod de Doom3 nommé *Consiencious Objector* (Objecteur de conscience) où, il avait, pour voir, donné a Doom3 un personnage qui ne voulait pas tuer les ennemis et qui par conséquent, tirait sur les gens avec des balles en caoutchouc (non létales). En plus de ne pas être chiant, cela rendait le jeu plus challengeant puisqu'au lieu de simplifier le niveau en détruisant les ennemis jusqu'à ce qu'il n'y en ai plus, chaque génération d'ennemi supplémentaire le complexifiait sans espoir de simplification.

On se rend bien compte là, qu'en jouant avec les codes, on peut faire un jeu différent, on peut pousser le questionnement de la nature même du jeu vidéo dans ses retranchements. Et on peut même imposer une philosophie sur le jeu vidéo, décidant de faire comme tout le monde et de produire un jeu relativement abordable parce que stupide, linéaire et déjà vu, ou apposer de la morale, de l'éthique, penser un jeu qui fasse réfléchir en plus (ou à la place) de divertir.

J'écoutais Henri Guillemin l'autre jour, et il parlait de l'étymologique du mot convertir, qui signifie *tourner vers* et qui est le contraire du mot divertir, qui est *tourner au loin*. Ne pourrait-on pas faire des jeux qui convertissent à la vie, plutôt que des jeux qui divertisse de cette dernière ?N'avons nous pas, en tant que créateur de jeu, à plus forte raison, en tant qu'indépendant, le devoir de réfléchir cette question ? Car si nous ne le faisons pas, ce ne sont pas les agences de jeu AAA qui le feront à notre place. Où la logique de profit règne, il n'y a pas de place pour le recul, pour la générosité, pour l'intelligence.

Manuel d'utilisateur pour la vie humaine

MERCREDI 1 OCTOBRE

Honnêtement, je ne savais pas trop quel titre donner à cette section. *Philosophie* aurait été plus rebutant et moins exact. En tant qu'analyste/programmeur, une de mes formations initiale, c'est d'écrire du manuel d'utilisateur, la plupart du temps pour du code que je fournis. Souvent, ce sont des commentaires dans le code – cette ligne fait ceci, cette ligne fait cela – et la plupart du temps, j'essaye d'être un peu drôle – j'ai un humour très spécial… j'avais appelé une classe *God* un jour, juste pour voir le débogueur me lancer une erreur qui disait « *ERROR : God does not exist in that context* ».

Bref, le propos de cette section serait de faire une sorte de manuel d'utilisateur pour la chose qui manque le plus aux gens autour de moi, à savoir : comment utiliser la vie.

Vous allez me dire, oui, mais pour faire quoi. Là, je serais sans équivoque en vous disant : attention, parler à du texte sur un écran, ce n'est pas une preuve d'équilibre mental – je vous parlais juste à l'instant de mon humour spécial.

Donc, il y a pas mal de question à ce poser avant même d'attaquer le manuel d'utilisateur en tant que tel, comme par exemple, qu'est-ce qu'une vie ? Qu'est-ce qu'un être humain ? Bla bla bla. En gros, cette section s'adresse à tout ceux qui veulent être des humains fonctionnels, et pas là, je n'entends bien entendu pas heureux, juste capables d'évoluer dans le monde sans se dire « oulah, je comprends rien, ça me saoule, je vais aller me faire un whisky-coca, ça aidera sans doute. » Laissez moi vous le dire sans équivoque. Le whisky-coca n'aide à rien (même si pour le coup, je ne parle pas d'expérience, juste théoriquement étant donné l'impact de l'alcool, du sucre et de la caféine sur la chimie du cerveau).

Donc, commençons par le commencement : Qu'est-ce que l'être humain ? (notez la subtile différence de formulation)

Là, je vais offrir une définition on ne peut plus personnelle : un être humain est un membre de

l'Humanité. Ça nous fait une belle jambe, hein. Mais maintenant, ils s'agit de définir l'Humanité.

Il y a deux variations très courante de la définition et je n'adhère qu'à une des deux, même si elles sont toutes les deux valides. La première définition de l'Humanité a avoir avec l'imperfection. Quand on dit « c'est seulement humain », ou « je ne suis qu'un être humain après tout », on implique l'inaptitude à compléter, exécuter ou comprendre quelque chose. Bien entendu, comme pour le propos de cette partie, je considère l'être humain comme du hardware et que je fais un manuel d'utilisateur pour le software qu'est la vie (ou l'esprit), je ne peux pas partir en assumant que le matériel est défectueux par essence et que peu importe le système installé dessus, ce dernier plantera de chez planter et on n'en tirera jamais rien. Je définis donc, globalement et pour le propos de ce document, l'Humain comme ce qui est capable de *Raison Parfaite*. En gros, un humain est un ordinateur à moralité.

SAMEDI 4 OCTOBRE

Où voulais-je en venir déjà avec cette idée d'ordinateur à moralité… ah, probablement au fait que les humains accordent trop de temps et de sacralité à leur sentiments. J'entends et je vois souvent les sentiments mis sur l'autel de la nécessité, comme clé de voûte de l'Humanité dans la cathédrale de l'être ; ce à quoi je répondrais : foutaise !

Vous verrez des comportements tout à fait canins, félins, aviaires et reptiliens chez les gens qui suivent intégralement leurs sentiments comme une loi divine, et vous verrez le contraire, à savoir des comportements qu'on appellerait amour, peur, compassion, affection, tendresse et j'en passe chez les animaux, ces derniers étant indiscernables des nôtres.

Mais vous ne verrez que très rarement un pigeon noter une pensée construite sur la notion de génocide, un chat exprimer son amour du soleil et des caresses sur le ventre par une magnifique succession de notes musicales ou un raton-laveur définir les spécificités notables des chiffres entiers en algorithmique.

La pensée abstraite, la capacité à comprendre des notions morales et à les appliquer, c'est ce qui fait de nous des humains, et ce sur quoi je choisis de me concentrer lorsque je parles d'Humanité. Je choisis également de me concentrer là-dessus, parce l'amour ne se transmet pas. Il n'a aucune forme de persistance au delà de l'existence de l'individu et comme je le notais précédemment quelque part, je suis plus intéressé par ce qui transcende l'instant et qui permet à l'espèce, à l'Humanité, de perdurer et de s'améliorer (et pas juste mes congénères, contemporains, l'espace d'un instant, comme cela semble être le leitmotiv du consommateur de vie – qui a cessé d'être un humain vivant depuis bien longtemps – actuel).

L'Humanité est donc également un concept social, et la Raison Parfaite est un jeu de règle offrant la capacité à l'Humanité de perdurer au travers des âges et, dans le meilleurs des cas, de s'enrichir et de faire éclore son potentiel.

On peut croire en la bonté de l'Humain, ou constater sa décadence et sa corruption… de la même manière que l'on peut croire en Dieu ou constater son absence. L'un requiert une foi, une pratique et c'est de cela dont je veux parler dans ce manuel. L'autre requiert du cynisme et une contre-productivité tout à fait de rigueur dans un monde consumériste. Vous m'entendrez parler de consumérisme beaucoup dans ce chapitre ; la raison est simple : le consumérisme EST la philosophie morale contemporaine de fait. Elle est admise généralement ; rarement labellisée, parce que donner un nom à quelque chose c'est avoir une emprise dessus… et bien entendu, personne ne souhaite avoir une emprise sur la philosophie contemporaine.

Je profite de cette parenthèse pour faire une seconde parenthèse, mais en effet, personne ne souhaite avoir prise sur quoi que ce soit. Le sentiment de culpabilité d'un individu étant bien moins fort pour un incident qui était en dehors de son contrôle ; la stratégie consumériste étant de mettre – ou penser – en dehors de son contrôle toutes les choses qui sont de l'ordre de l'action philosophique, de l'action citoyenne et de l'action vitale (je ferai un discernement très bientôt

entre le Vital et le Fatal) afin de réconforter le sentiment de culpabilité, pour pouvoir le renforcer sur toutes ces choses triviales, tous ces faits divers totalement en dehors de notre porté, renfonçant par là même occasion, tous les sentiments d'impuissance éprouvé par le-dit individu.